YP-U4

MP3-Player

Benutzerhandbuch

imagine the possibilities

Wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Produkt von Samsung entschieden haben.
Registrieren Sie Ihr Produkt unter
www.samsung.com/global/register,
um unseren Service besonders umfassend nutzen zu können.



Ihr neuer MP3-Player

Er sieht gut aus, ist zuverlässig und bietet viele praktische Funktionen. Dank seiner kompakten Größe benötigt Ihr MP3-Player nur wenig Platz, bietet aber mittels neuester Technologie einen ausgezeichneten Klang. Wir wünschen Ihnen jederzeit viel Freude an Ihrem neuen Gerät - beim Sport, beim Download Ihrer Lieblingssongs oder einfach beim Radio hören!

BENUTZERFREUNDLICHE SCHNITTSTELLE

Der MP3-Player besitzt eine integrierte USB-Schnittstelle, sodass Sie für den PC-Anschluss kein zusätzliches USB-Kabel benötigen. Schnelle Datenübertragung und bequemes Wiederaufladen sind garantiert.

IHRE LIEBLINGSMUSIK ALS WIEDERGABELISTE

Sie können nach Belieben Wiedergabelisten mit Ihren Lieblingstiteln erstellen.

MP3- UND WMA-KOMPATIBEL

Mit Ihrem neuen Player sind Sie nicht auf MP3-Dateien beschränkt. Neben MP3 wird auch das WMA-Format unterstützt.

TOUCHPAD-STEUERUNG

Durch Berühren der Touchpad-Tasten bewegen Sie sich durch die Menüs.

SCHNELLER DOWNLOAD - LANGE WIEDERGABEZEIT

Bei vollem Akku können Sie bis zu 16 Stunden Musik hören.
Der MP3-Player unterstützt USB 2.0. Damit können Dateien wesentlich schneller als mit USB 1.1 heruntergeladen werden.

AUSGEZEICHNETER KLANG

Ihr neuer MP3-Player verfügt über DNSe™ (Digital Natural Sound Engine) – diese spezielle Klangtechnologie von Samsung sorgt für einen volleren und tieferen Klang und ein eindrucksvolles Hörerlebnis.

FORM PLUS FUNKTION

Der Player hat ein attraktives Design und ist außerdem besonders leicht und bequem zu handhaben.

Sicherheitshinweise

Bedeutung der verwendeten Symbole und Hinweiszeichen

WARNUNG	Lebensgefahr oder ernsthafte Verletzungsgefahr.
ACHTUNG	Verletzungsgefahr oder Gefahr eines Sachschadens.
ACHTUNG	Zur Vermeidung von Feuer, Explosionen, elektrischem Schlag oder sonstigen Verletzungen bei der Benutzung des MP3-Players folgende Sicherheitsmaßnahmen einhalten.
HINWEIS	Tipps oder Verweise auf Seiten, die für die Benutzung des Players hilfreich sein können.

	KEINESFALLS ausführen.
	NICHT öffnen.
	NICHT berühren.
	Befolgen Sie die Anweisungen genau.
	Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.
	Wenden Sie sich an den Kundendienst.

Diese Warnhinweise sollen Sie und andere Personen vor Verletzungen schützen. Bitte befolgen Sie sie genau.

Bewahren Sie diesen Abschnitt nach dem Lesen sicher und griffbereit auf.

Sicherheitshinweise

Dieses Handbuch beschreibt die ordnungsgemäße Verwendung des MP3-Players. Lesen Sie es aufmerksam durch, um Verletzungen von Personen oder Beschädigungen des Players zu vermeiden.
Beachten Sie insbesondere die folgenden Warnhinweise:

SO SCHÜTZEN SIE SICH SELBST



- Versuchen Sie nicht, das Gerät eigenhändig zu zerlegen, zu reparieren oder zu verändern.



- Vermeiden Sie, dass das Gerät mit Wasser in Berührung kommt.
  Falls das Gerät nass wurde, schalten Sie es keinesfalls ein.
  Sie könnten einen elektrischen Schlag bekommen. Wenden Sie sich an den Samsung-Kundendienst in Ihrer Nähe.
- Verwenden Sie das Produkt nicht bei Gewitter. Dies kann Stromschlag oder Fehlfunktionen des Geräts zur Folge haben



- Verwenden Sie Ohr- oder Kopfhörer nicht am Steuer eines Kraftfahrzeugs oder auf dem Motorrad oder Fahrrad.
  Dieses Vorgehen könnte zu schweren Unfällen führen und ist außerdem in manchen Ländern gesetzlich verboten. Das Tragen von Ohr- bzw. Kopfhörern beim Spazierengehen oder Joggen auf einer Straße, insbesondere beim Überqueren von Zebrastreifen, kann zu einem schweren Unfall führen.
- Sorgen Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit dafür, dass das Ohr-/Kopfhörerkabel Ihnen beim Sport oder einem Spaziergang nicht im Weg ist oder sich verhakt.
- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie den Player bei ausgezogenem USB-Stecker benutzen.
  Die scharfe Kante des USB-Steckers kann Verletzungen verursachen.



- Bewahren Sie das Gerät nicht in feuchten, staubigen oder rußigen Umgebungen auf. Dies kann zu Bränden oder elektrischem Schlag führen.

SO SCHÜTZEN SIE SICH SELBST



- Die Verwendung von Ohr- oder Kopfhörern über einen längeren Zeitraum kann zu schweren Gehörschäden führen.
  Wenn Sie sich einer Lautstärke von mehr als 85 dB über einen längeren Zeitraum aussetzen, wird Ihr Hörvermögen negativ beeinträchtigt. Je höher die Lautstärke ist, desto größer ist der Gehörschaden (ein normales Gespräch wird mit 50 bis 60 dB geführt. Das durchschnittliche Straßengeräusch liegt bei 80 dB). Die Lautstärke sollte möglichst auf einen mittleren Wert eingestellt werden (das ist gewöhnlich weniger als 2/3 des Maximalwerts).
- Wenn Sie ein Klingeln in den Ohren wahrnehmen, senken Sie umgehend die Lautstärke oder verzichten Sie ganz auf Ohr- oder Kopfhörer.

SO SCHÜTZEN SIE IHREN MP3-PLAYER



- Setzen Sie den Player keinesfalls Temperaturen über 35 °C aus (wie z. B. in einer Sauna oder im Innenraum eines geparkten Fahrzeugs).
- Vermeiden Sie übermäßige Krafteinwirkungen auf das Gerät. Lassen Sie den Player nicht fallen.
- Stellen Sie keine schweren Objekte auf den Player.
- Stellen Sie sicher, dass weder Staub noch Fremdkörper in das Gerät eindringen können.
- Stellen Sie das Gerät nicht in die Nähe magnetischer Objekte.



- Fertigen Sie von wichtigen Daten immer Sicherheitskopien an. Für Datenverlust übernimmt Samsung keine Haftung.
- Verwenden Sie nur von Samsung mitgeliefertes oder zugelassenes Zubehör.



- Sprühen Sie kein Wasser auf das Gerät. Reinigen Sie das Gerät keinesfalls mit Chemikalien wie Benzol oder mit Lösungsmitteln, da dies zu Bränden, elektrischem Schlag oder zu einer Beschädigung der Oberfläche führen kann.



- Die Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann zu Verletzungen oder zu Beschädigungen des Players führen.



- Falls Sie dieses Handbuch ausdrucken möchten, sollten Sie es in Farbe drucken und zur besseren Übersichtlichkeit die Option „1 Seite pro Blatt“ wählen.

Inhalt

GRUNDLEGENDES 9

SAMSUNG MEDIA STUDIO



Inhalt

MUSIK WIEDERGEBEN



Inhalt

WEITERE FUNKTIONEN

55

FEHLERSUCHE

66

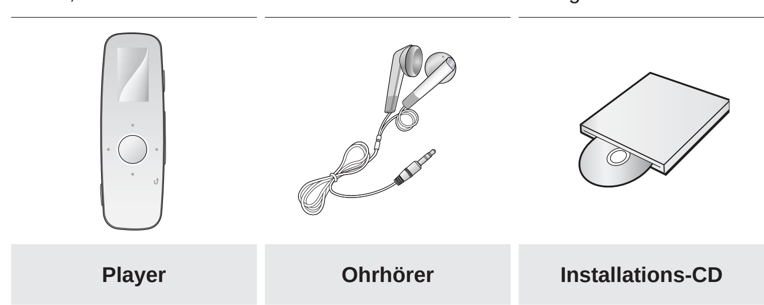
ANHANG

69

Grundlegendes

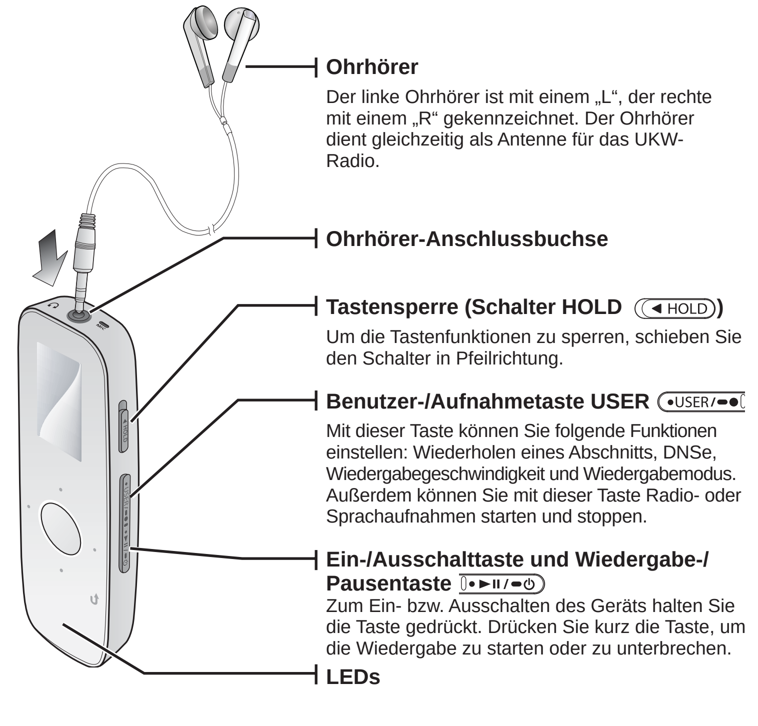
LIEFERUMFANG

Dieses Zubehör ist im Lieferumfang des MP3-Players enthalten. Sollte etwas fehlen, wenden Sie sich an den Kundendienst von Samsung.



Das Design des Zubehörs kann aufgrund von Weiterentwicklungen ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS



Ohrhörer

Der linke Ohrhörer ist mit einem „L“, der rechte mit einem „R“ gekennzeichnet. Der Ohrhörer dient gleichzeitig als Antenne für das UKW-Radio.

Ohrhörer-Anschlussbuchse

Tastensperre (Schalter HOLD (◄ HOLD))

Um die Tastenfunktionen zu sperren, schieben Sie den Schalter in Pfeilrichtung.

Benutzer-/Aufnahmetaste USER (•USER/–●)

Mit dieser Taste können Sie folgende Funktionen einstellen: Wiederholen eines Abschnitts, DNSe, Wiedergabegeschwindigkeit und Wiedergabemodus. Außerdem können Sie mit dieser Taste Radio- oder Sprachaufnahmen starten und stoppen.

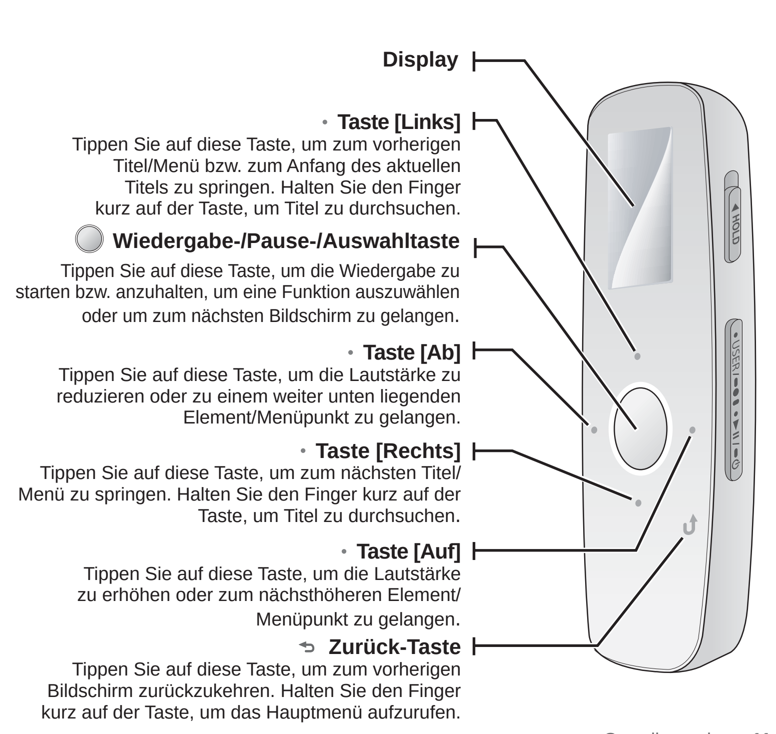
Ein-/Ausschalttaste und Wiedergabe-/ Pausentaste (• ►II / –⏻)

Zum Ein- bzw. Ausschalten des Geräts halten Sie die Taste gedrückt. Drücken Sie kurz die Taste, um die Wiedergabe zu starten oder zu unterbrechen.

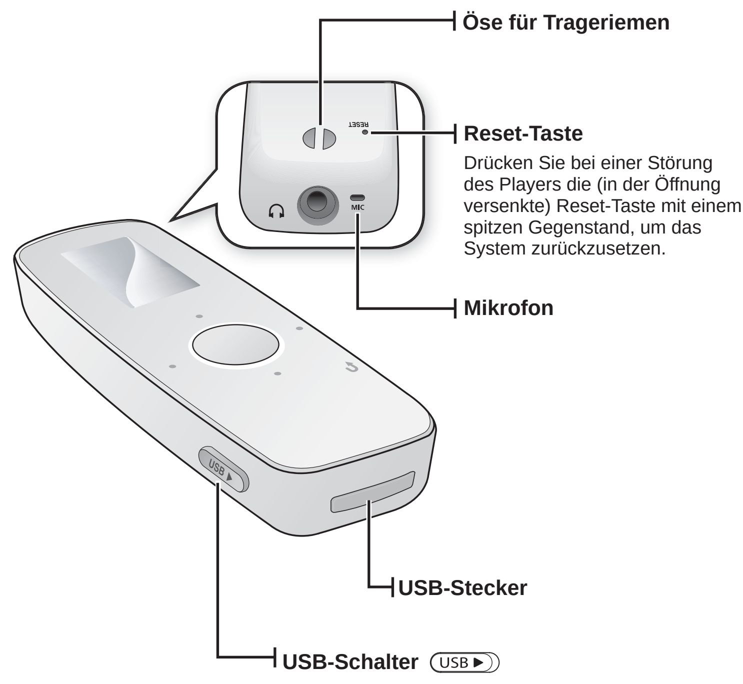
LEDs

ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS (Fortsetzung)

Diese Tasten sind berührungsempfindlich (Touchpad-Tasten).

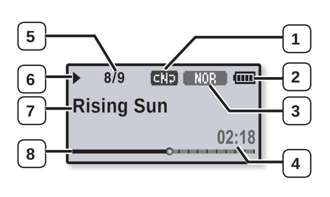


ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS (Fortsetzung)



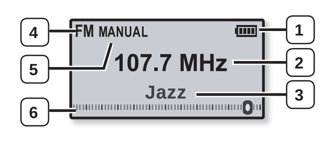
ABBILDUNGEN DES DISPLAYS

Musik



1	Anzeige für Wiedergabemodus
2	Akkuladezustand
3	DNSe, Wiedergabegeschwindigkeit
4	Wiedergabezeit
5	Anzeige für aktuelle Titelnummer / Gesamtanzahl der Titel
6	Betriebsstatus: Wiedergabe/ Pause, Suchanzeige
7	Musiktitel
8	Wiedergabe-Fortschrittsbalken

UKW-Radio



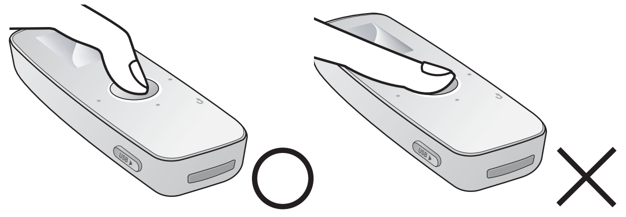
1	Akkuladezustand
2	Aktuelle Frequenz (MHz)
3	RDS-Anzeige
4	UKW-Anzeige
5	Auswahlmodus
6	Position auf der Frequenzskala



- Die Displayabbildungen dienen nur zur Veranschaulichung. Die tatsächliche Displayanzeige kann von den Abbildungen abweichen.

TOUCHPAD-TASTEN VERWENDEN

Tippen Sie mit der Fingerspitze auf die gewünschte Touchpad-Taste.

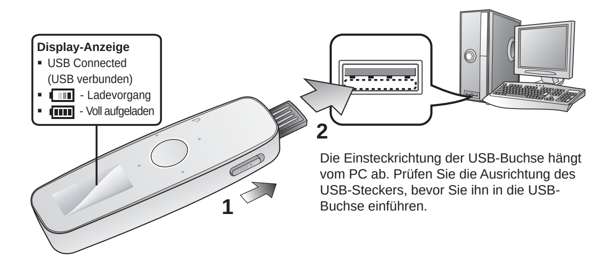



HINWEISE

- Bedienen Sie die Touchpad-Tasten ausschließlich mit den Fingern, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Berühren Sie die Touchpad-Tasten nur mit sauberen Fingern.
- Bedienen Sie die Touchpad-Tasten nicht mit Handschuhen.
- Möglicherweise funktionieren die Touchpad-Tasten nicht, wenn Sie sie mit dem Fingernagel oder anderen Objekten wie z. B. einem Kugelschreiber bedienen.

AKKU AUFLADEN

Vor der ersten Benutzung des Players muss der Akku aufgeladen werden.
Dies gilt auch, wenn Sie ihn längere Zeit nicht benutzt haben.
Die Ladezeit des Akkus beträgt ca. vier Stunden. Sie kann jedoch je nach PC-Umgebung variieren.



1. Schieben Sie den **USB-Schalter [USB ▶]** in Pfeilrichtung - siehe Abbildung.

- Der USB-Stecker wird ein Stück weit aus dem Player geschoben.

2. Stecken Sie den USB-Stecker in die USB-Buchse (⭠) des PCs (siehe Abbildung).

HINWEISE ZUM AKKU

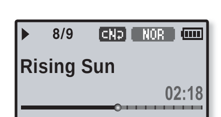
Wenn Sie die folgenden Hinweise zu Pflege und Lagerung beachten, können Sie die Akku-Lebensdauer verlängern:

- Die Temperatur während des Ladevorgangs sollte zwischen 5 °C und 35 °C liegen.
- Den Akku nicht überladen (höchstens 12 Stunden aufladen). Übermäßiges Laden oder Entladen kann zu einer Verkürzung der Lebensdauer des Akkus führen.
- Die Lebensdauer des Akkus verkürzt sich allmählich mit dem Gebrauch.



- Falls Sie den Player laden, während er an einem Laptop angeschlossen ist, sollte der Akku des Laptops voll aufgeladen sein bzw. der Laptop ans Stromnetz angeschlossen sein.

GERÄT EIN- UND AUSSCHALTEN



Gerät einschalten

Drücken und halten Sie die **Taste [▶II/⏻]**.

- Das Gerät wird eingeschaltet.

Gerät ausschalten

Drücken und halten Sie die **Taste [▶II/⏻]**.

- Das Gerät wird ausgeschaltet.

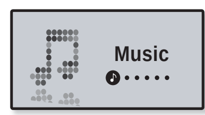


- Der Player wird automatisch ausgeschaltet, wenn im Pausenmodus über einen voreingestellten Zeitraum keine Tasten betätigt werden.
  Die Werkseinstellung für **<Auto Power Off>** (Autom. ausschalten) beträgt 1 Minute. Sie können diese Einstellung jederzeit ändern. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 33.

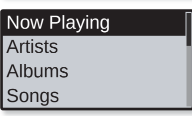
MUSIK WIEDERGEBEN

Verwenden Sie Samsung Media Studio, um Musikdateien auf Ihren MP3-Player zu laden. Weitere Informationen über Samsung Media Studio finden Sie auf Seite 39.

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [⮌], um das Hauptmenü aufzurufen.



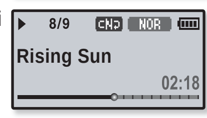
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**



3. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯]** die gewünschte Kategorie in der Liste aus. Wählen Sie dann mit den Tasten **[Auf, Ab]** die gewünschte Musikdatei aus.

4. Drücken Sie die Taste **[◯]**, um die gewählte Musikdatei wiederzugeben.

- Die Musikdatei wird abgespielt.



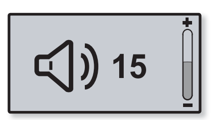

HINWEISE

- Drücken Sie die Taste [⮌], um zum vorherigen Bildschirm zu gelangen.
- Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [⮌], um das Hauptmenü aufzurufen.

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN

Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**.

- Ein Symbol für die Lautstärkeregelung wird eingeblendet.
- Die Lautstärke kann zwischen 00 und 30 eingestellt werden.
- Tippen Sie auf **[Auf]**, um die Lautstärke zu erhöhen, und auf **[Ab]**, um sie zu verringern.



TASTEN SPERREN

Die Sperrfunktion sperrt alle Tasten des MP3-Players. Wenn Sie also versehentlich, z. B. beim Sport, an eine der Tasten kommen, wird die Wiedergabe nicht unterbrochen.



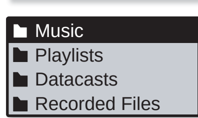
1. Um die Sperrfunktion zu aktivieren, schieben Sie den **Schalter [◄ HOLD]** in Pfeilrichtung.

2. Um die Sperrfunktion wieder aufzuheben, schieben Sie den **Schalter [◄ HOLD]** entgegen der Pfeilrichtung.

MIT DEM “DATEIBROWSER” NACH DATEIEN SUCHEN

Sie können Dateien ganz einfach mit der Funktion **<File Browser>** (Dateibrowser) suchen.





1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [⮌], um das Hauptmenü aufzurufen.

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<File Browser>** (Dateibrowser). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**

- Das Ordnerverzeichnis <File Browser> (Dateibrowser) mit den Ordnern „Music, Playlists, Datacasts, Recorded Files“ (Musik, Wiedergabelisten, Datacasts, Aufgenommene Dateien) wird angezeigt.

3. Wählen Sie mit der Taste **[Auf, Ab]** den gewünschten Ordner aus.

4. Tippen Sie auf **[◯]** , um die Dateiliste des ausgewählten Ordners anzuzeigen.

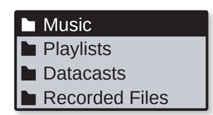
- Tippen Sie auf **[⮌]**, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

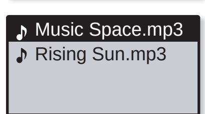
5. Wählen Sie mit der Taste **[Auf, Ab]** die gewünschte Datei aus.

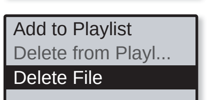
6. Tippen Sie auf **[◯].**

- Die Datei wird abgespielt.

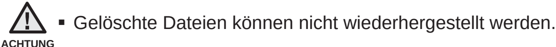
MIT DEM “DATEIBROWSER” DATEIEN LÖSCHEN







1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[ ]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<File Browser>** (Dateibrowser). Tippen Sie anschließend auf **[ ].**
   - Der Inhalt des Ordnerverzeichnisses <File Browser> (Dateibrowser) wird angezeigt.
3. Wählen Sie mit der **Taste [Auf, Ab]** den gewünschten Ordner aus. Tippen Sie anschließend auf **[ ].**
4. Wählen Sie mit der **Taste [Auf, Ab]** die Datei aus, die Sie löschen möchten. Drücken Sie anschließend auf **[•USER/].**
5. Tippen Sie auf die **Taste [Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Delete File>** (Datei löschen). Tippen Sie dann auf **[ ].**
   - Das Bestätigungsfenster wird angezeigt.
6. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[ ].**
   - Die Datei wird gelöscht.



ACHTUNG

- Gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden.



HINWEIS

- Der Titel, der gerade wiedergegeben wird, kann nicht gelöscht werden.

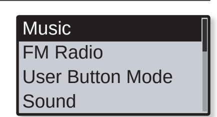
EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Die werkseitig vorgenommenen Einstellungen des MP3-Players können Sie ändern und den Player so Ihren Bedürfnissen optimal anpassen.

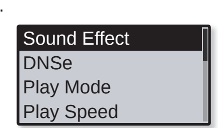


- Tippen Sie auf [↩], um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
  Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [↩], um das Hauptmenü aufzurufen.

Musikeinstellungen



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts],** und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <Music> (Musik) wird angezeigt.
4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die **Tasten [Auf, Ab]** und **[◯].**
   - Verwenden Sie die Taste **[Auf, Ab]**, um im aktuellen Menü nach oben oder unten zu navigieren.
   - Tippen Sie auf [◯], um das gewählte Menü zu öffnen bzw. die markierte Einstellung auszuwählen.



- Wenn bei geöffnetem Menü <Settings> (Einstellungen) über einen bestimmten Zeitraum keine Taste betätigt wird, gehen nicht gespeicherte Einstellungen verloren, und der vorherige Bildschirm wird wieder angezeigt.
- **Was ist DNSe?**
  DNSe ist die Abkürzung für „Digital Natural Sound Engine“. Hierbei handelt es sich um eine von Samsung entwickelte Funktion für spezielle Klangeffekte des MP3-Players. Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Klangeinstellungen je nach Musiktyp festlegen und somit das Hörerlebnis noch intensivieren.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Musikeinstellungsoptionen

Sound Effect (Toneffekt): Sie können zwischen <Street Mode> (Street-Modus), <Clarity> (Klarheit) und <Master EQ> (Master-EQ) wählen.
<Street Mode> (Street-Modus**):** Wenn Sie auf der Straße Musik hören, können Sie mit dieser Option einige Geräusche herausfiltern und damit von besserer Klangqualität profitieren. Wählen Sie <Off> (Aus) oder <On> (Ein).
<Clarity> (Klarheit): Für einen besonders klaren Ton; Einstellbereich <0 - 2>.
<Master EQ> (Master-EQ): Mit dieser Option kann der Ton optimiert werden. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, um die Frequenz auszuwählen, die Sie anpassen möchten. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um den Wert für die ausgewählte Frequenz einzustellen. Tippen Sie anschließend auf [ ].

DNSe: Wählen Sie für jedes Musikgenre den passenden Klang aus. Sie können zwischen <Normal> (Normal), <Studio> (Studio), <Rock> (Rock), <Classical> (Klassik), <Jazz> (Jazz), <Ballad> (Ballade), <Club> (Club), <R&B> (R&B), <Dance> (Dance), <Concert Hall> (Konzertsaal) und <User> (Benutzer) wählen. Bei Auswahl von <User> (Benutzer) können Sie im DSNe-Modus auch Einstellungen für <EQ> (EQ) und <3D & Bass> (3D & Bass) vornehmen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 22.

Play Mode (Wiedergabemodus): Zur Auswahl eines Wiederhol- bzw. Wiedergabemodus. Folgende Einstellungen sind wählbar: <Normal>, <Repeat> (Wiederholen), <Repeat One> (1 Tit. wiederh.), <Shuffle> (Zuf.wiederg.).

Play Speed (Wiedergabegeschwindigkeit): Zum Einstellen der Wiedergabegeschwindigkeit von Musik-/Aufnahmedateien; <x0.7>, <x0.8>, <x0.9>, <x1.0 (Normal)>, <x1.1>, <x1.2> oder <x1.3>. Je höher der gewählte Wert, desto schneller erfolgt die Wiedergabe.

Skip Interval (Sprung-Intervall): Sie können eine Datei in bestimmten Intervallen durchblättern. Dabei können ein ganzer Titel oder mehrere Sekunden gleichzeitig übersprungen werden. Sie können zwischen <1 Song> (1 Titel), <5sec> (5Sek.), <10sec> (10Sek.), <30sec> (30Sek.) und <1min> (1Min.) wählen.

Tag (Tag-Info): Zum Anzeigen von Titelinformationen einer Musikdatei, die ID3-Marken enthält. Wählen Sie <Off> (Aus) oder <On> (Ein).


HINWEISE

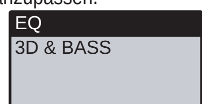
- Die tatsächliche Länge des Sprungintervalls kann bei Dateien mit variabler Bitrate (VBR) abweichen.
- Die tatsächliche Geschwindigkeit kann von der eingestellten Wiedergabegeschwindigkeit abweichen. Dies hängt von der jeweiligen Datei ab.
- **Was ist ein ID3-Tag?**
  Ein ID3-Tag beinhaltet Informationen zum Titel wie z.B. Titelname, Interpret, Albumname, Jahr, Genre und einen Kommentar.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Digital Natural Sound Engine (DNSe) einstellen (Fortsetzung)

<EQ>

Sie können Frequenzen individuell regeln, um den Klang anzupassen.



1. Tippen Sie im DNSe-Menü auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<User>** (Benutzer). Tippen Sie dann auf **[Rechts]**.
2. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<EQ>**. Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <EQ> wird geöffnet.



3. Wählen Sie mit der Taste **[Links, Rechts]** die Frequenz aus, die Sie anpassen möchten. Tippen Sie dann auf **[Auf, Ab]**, um den Wert für die ausgewählte Frequenz einzustellen.
   - Für die ausgewählte Frequenz können Sie einen Wert zwischen <–10 - +10> einstellen.
4. Tippen Sie auf **[◯].**
   - Das Bestätigungsfenster wird angezeigt.
5. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Die Einstellung ist abgeschlossen

<3D & BASS>

Sie können den 3-D-Surround-Sound und den Bassverstärker einstellen.

1. Tippen Sie im DNSe-Menü auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<User>** (Benutzer). Tippen Sie dann auf die Taste **[Rechts].**

EQ
3D & BASS

2. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<3D & BASS>**. Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <3D & BASS> wird geöffnet.
3. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<3D>** oder **<Bass>**. Tippen Sie dann auf die Taste **[Auf, Ab].**
   - Sie können für <3D> und <Bass> die Stufen 0 bis 4 wählen.
4. Tippen Sie auf **[◯].**
   - Das Bestätigungsfenster wird angezeigt.
5. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Die Einstellung ist abgeschlossen.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

UKW-Radio-Einstellungen

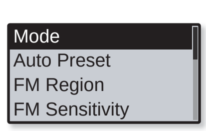
UKW-Senderfrequenzen können automatisch eingestellt werden. Außerdem können Sie den UKW-Empfangsbereich und die UKW-Empfindlichkeit bestimmen.

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.

Music
FM Radio
User Button Mode
Sound

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts],** und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab],** und wählen Sie **<FM Radio>** (UKW-Radio). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <FM Radio> (UKW-Radio) wird angezeigt.



4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯].**

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Einstellungsoptionen für UKW-Radioempfang

Mode (Modus): Es gibt zwei Modi: <Manual> (Manuell) oder <Preset> (Modus für gespeicherte Sender). Wählen Sie <Manual> (Manuell) oder <Preset> (Gesp. Sender) aus. Wenn keine Sender gespeichert sind, wechselt der Player nicht in den Modus für gespeicherte Sender.

Auto Preset (Autom. Sendersp.): Es wird automatisch nach verfügbaren Sendern gesucht. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 25.

FM Region (UKW-Bereich): Vor einer Fernreise können Sie die UKW-Bereichseinstellung ändern. Sie können zwischen <Korea/US> (Korea/USA), <Japan> (Japan) und <Other Countries> (Andere Länder) wählen.

FM Sensitivity (UKW-Empfindlichkeit): Die Anzahl der empfangbaren UKW-Sender lässt sich mit Hilfe von <FM Sensitivity> (UKW-Empfindlichkeit) regulieren. Sie können dabei zwischen <Low> (Niedrig), <Middle> (Mittel) und <High> (Hoch) wählen. Mit der Einstellung <High> empfangen Sie die meisten Sender.

RDS Display: RDS (Radio Data System) ermöglicht den Empfang und das Anzeigen von Informationen wie z. B. Senderkürzel.
Sie können zwischen <Program Type> (Programmtyp) und <Program Service> (Programmdienst) wählen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 26.



HINWEISE

- Wenn Sie die Einstellung für <FM Region> (UKW-Bereich) des Players ändern, werden die gespeicherten Radiosender gelöscht.
- Der UKW-Bereich kann je nach Aufenthaltsort geändert werden.
- Frequenzbereich nach Region
  - Korea/US (Korea/USA): Suche nach Sendern im Bereich von 87,5 MHz bis 108,0 MHz in Schritten von 100 kHz.
  - Japan: Suche nach Sendern im Bereich von 76,0 MHz bis 108,0 MHz in Schritten von 100 kHz.
- - Other Countries (Andere Länder): Suche nach Sendern im Bereich von 87,50 MHz bis 108,00 MHz in Schritten von 50 kHz.

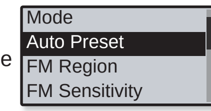
EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Sender automatisch einstellen und speichern

Sie können bis zu 30 Sender auf Ihrem MP3-Player speichern und mit nur einem Tastendruck aufrufen. Mit dem Sendersuchlauf können Sie automatisch Sender suchen und speichern.

Automatisch – alle vom Player empfangenen Sender automatisch speichern:

1. Tippen Sie im Einstellungsmenü für UKW-Radiosender auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Auto Preset>** (Autom. Sendersp.). Tippen Sie dann auf **[◯].**



   - Das Fenster “Autom. Sendersp. starten?” wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Bis zu 30 Sender werden automatisch gespeichert.
   - Wenn der Sendersuchlauf abgeschlossen ist, tippen Sie auf [Links, Rechts], um im Modus <PRESET> (Modus für gesp. Sender) einen gespeicherten Sender auszuwählen.

Automatische Senderspeicherung abbrechen

Um die automatische Senderspeicherung abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste.

- Die automatische Senderspeicherung wird abgebrochen, und die bis dahin gefundenen Sender werden gespeichert.


HINWEISE

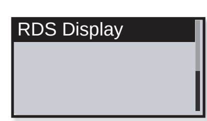
- Schließen Sie zur Sendersuche bzw. zum Einstellen von Sendern immer die Ohrhörer an den Player an. Der Ohrhörer dient gleichzeitig als Antenne für den UKW-Radioempfang.
- In Bereichen mit schlechtem Empfang findet der Player eventuell keine Sender.
- Eventuell möchten Sie Ihre gespeicherten Sender löschen, z. B. weil Sie in einer anderen Stadt sind. Um die gespeicherten Senderfrequenzen durch neue zu ersetzen, wiederholen Sie einfach den oben beschriebenen Vorgang.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

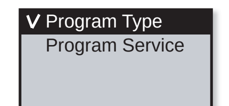
RDS-Display einstellen

RDS (Radio Data System) ermöglicht den Empfang und das Anzeigen von Senderinformationen. Informationen zum Programm, zu Nachrichten, Sport, Musik oder zum Radiosender werden auf dem Display angezeigt.

1. Tippen Sie im Einstellungsmenü für UKW-Radiosender auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<RDS Display>** (RDS Display). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <RDS Display> (RDS-Display) wird angezeigt.



2. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um den RDS-Anzeigemodus auszuwählen, und anschließend auf **[◯].**
   - Sie können zwischen <Program Type> (Programmtyp) und <Program Service> (Programmdienst) wählen.



RDS-Anzeigeoptionen

Program Type (Programmtyp): Zeigt den Programmtyp an, der gerade wiedergegeben wird.

Program Service (Programmdienst): Zeigt den Namen des Radiosenders an (bis zu 8 Zeichen). Falls Informationen zum Programmdienst empfangen werden, wird der Sendername (BBC, AFO, NDR usw.) auf dem Display angezeigt. Wenn keine Informationen zum Programmdienst empfangen werden, wird nur die Frequenz angezeigt.

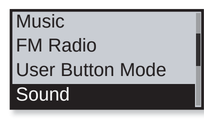

HINWEIS

- Falls das UKW-Radiosignal schwach ist, kann die RDS-Information eventuell nicht angezeigt werden.

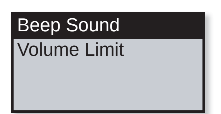
EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Toneinstellungen

Sie können den Signalton und die Maximallautstärke festlegen.



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Sound>** (Ton). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <Sound> (Ton) wird angezeigt.
4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯].**

Optionen für Toneinstellung

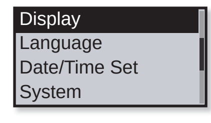
Beep Sound (Signalton)**:** Mit dieser Option kann der Signalton beim Antippen von Touchpad-Tasten aktiviert bzw. deaktiviert werden Wählen Sie <Off> (Aus) oder <On> (Ein).

Volume Limit (Lautstärkebegrenzung)**:** Sie können Hörschäden vermeiden, indem Sie bei der Benutzung von Ohr- oder Kopfhören die Lautstärke begrenzen. Bei Auswahl von <On> (Ein) wird die Maximallautstärke auf 15 festgelegt.
Bei Auswahl von <Off> (Aus) wird für die Maximallautstärke 30 eingestellt. Auch wenn <Off> (Aus) gewählt wurde, wird die Lautstärke beim Einschalten des Players auf 15 zurückgestellt. Dadurch sollen Hörschäden vermieden werden.

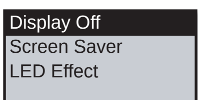
EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Display-Einstellungen

So ändern Sie Abschaltzeit, Bildschirmschoner und LED-Hintergrundbeleuchtung des Displays:



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Display>**. Tippen Sie dann auf **[◯]**.
   - Das Menü <Display> wird angezeigt.
4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯]**.

Optionen für Display-Einstellungen

Display Off (Display aus)**:** Wenn über einen bestimmten Zeitraum keine Taste betätigt wird, schaltet sich das Display automatisch aus. Wählen Sie zwischen folgenden Zeitoptionen: <15sec> (15Sek), <30sec> (30Sek), <1min> (1Min), <3min> (3Min), <5min> (5Min) und <Always On> (Immer an). Tippen Sie auf eine beliebige Taste, um das Display wieder einzuschalten.

Screen Saver (Bildschirmschoner)**:** Sie können ein Hintergrundbild festlegen. Wählen Sie dazu mit [Auf, Ab] entweder <Random> (Zufall), die aktuelle Uhrzeit oder eines der drei Bilder aus. Tippen Sie dann auf die Taste [Rechts], um zur Zeiteinstellung zu gelangen. Wählen Sie die gewünschte Wartezeit: <15sec> (15Sek), <30sec> (30Sek), <1min> (1Min), <3min> (3Min), <5min> (5Min) oder <Off> (Aus). Wenn innerhalb der gewählten Wartezeit keine Taste angetippt wird, schaltet sich der Bildschirmschoner ein.

LED Effect (LED-Effekt)**:** Wählen Sie einen LED-Effekt aus.
Wählen Sie zwischen <Off> (Aus), <Button> (Taste) (Taste, d. h. automatisches Einschalten bei Tastendruck), <Random> (Zufall) und <Always on> (Immer an).

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Spracheinstellungen

Für die Menüanzeige des MP3-Players steht eine Vielzahl von Sprachen zur Verfügung. Wählen Sie einfach die gewünschte Sprache aus.

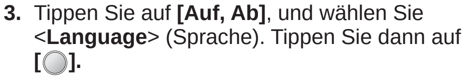
1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[⮌]**, um das Hauptmenü aufzurufen.

Display
Language
Date/Time Set
System

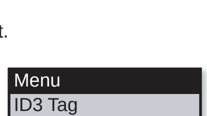
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**

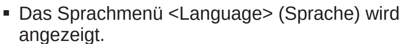


- Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie <**Language**> (Sprache). Tippen Sie dann auf **[◯].**





- Das Sprachmenü <Language> (Sprache) wird angezeigt.

4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯].**

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für die Spracheinstellung

Menu (Menü)**:** Zum Einstellen der Menüsprache. Wählen Sie zwischen <English>, <한국어>, <Français>, <Deutsch>, <Italiano>, <日本語>, <中文(简体)>, <中文(繁體)>, <Español>, <Русский>, <Magyar>, <Nederlands>, <Polski>, <Português>, <Svenska>, <ไทย>, <Čeština>, <Ελληνικά>, <Türkçe>, <Norsk>, <Dansk>, <Suomi>, <Español (Sudamérica)>, <Português (Brasil)>, <Indonesia>, <Tiếng Việt>, <Bulgarian>, <Românǎ>, <Українська>, <Slovenščina> und <Slovenský>.

ID3 Tag (ID3-Marke)**:** Hier legen Sie die Sprache für die Anzeige von Text und Titelinformationen fest. Wählen Sie zwischen <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Rumanian>, <Slovak>, <Slovene> <Turkish> und <Vietnamese>.



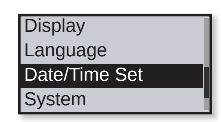
HINWEISE

- Jeweils unterstützte Sprachen können sich ändern oder hinzugefügt werden.
- **Was ist ein ID3-Tag?**
  Ein ID3-Tag beinhaltet Informationen zum Titel wie z.B. Titelname, Interpret, Albumname, Jahr, Genre und einen Kommentar.

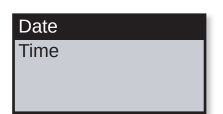
EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Einstellungsoptionen für Datum/Uhrzeit

Wenn Sie die Uhrzeit einstellen, kann der Player Datum und Zeitstempel der aufgenommenen Dateien korrigieren.



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[⮌]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts],** und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Date/Time Set>** (Datum/Zeit einstellen). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü <Data/Time Set> (Datum/Zeit einstellen) wird angezeigt.
4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[◯].**

Einstellungsoptionen für Datum/Uhrzeit

Date (Datum): Hier können Sie das aktuelle Datum einstellen. Tippen Sie auf [Links, Rechts], um zu den Elementen <Year, Month, Date> (Jahr, Monat, Tag) zu navigieren. Tippen Sie anschließend auf [Auf, Ab], um die einzelnen Elemente einzustellen.

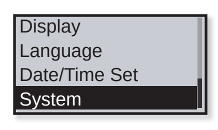
Time (Zeit): Hier können Sie die aktuelle Uhrzeit einstellen. Tippen Sie auf [Links, Rechts], um zu den Elementen <Hour, Min, AM/PM> (Stunde, Min., AM/PM) zu navigieren. Tippen Sie anschließend auf [Auf, Ab], um die einzelnen Elemente einzustellen.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Systemeinstellungen

In diesem Menü finden Sie alle Optionen für Timer, automatisches Ausschalten und PC-Verbindung sowie für die Standardeinstellungen.

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.

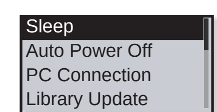


2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie <**Settings**> (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[○]**.

- Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie <**System**>. Tippen Sie dann auf **[○]**.

- Das Menü <System> wird angezeigt.



4. Verwenden Sie zum Einstellen der Funktionen die Tasten **[Auf, Ab]** und **[○]**.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Systemeinstellung

Sleep (Timer): Das Gerät wird nach einer vorgegebenen Zeit automatisch abgeschaltet. Wählen Sie zwischen <Off> (Aus), <15 min> (15Min), <30 min> (30Min), <60 min> (60Min), <90 min> (90Min), oder <120 min> (120Min).

Auto Power Off (Autom. ausschalten): Das Gerät wird automatisch ausgeschaltet, wenn über einen längeren Zeitraum keine Taste betätigt wurde oder wenn sich das Gerät im Pausenmodus befindet. Sie können zwischen <15sec> (15Sek), <30sec> (30Sek), <1min> (1Min), <3min> (3Min), <5min> (5Min) und <Always On> (Immer an) wählen.

PC Connection (PC-Verbindung): Sie können die USB-Verbindung zum Computer entweder als <Removable Disk> (Wechseldatenträger) oder <MTP> festlegen. Die (werkseitige) Standardeinstellung der PC-Verbindung ist <MTP>.Wenn Sie <Removable Disk> (Wechseldatenträger) auswählen, wird der Player als Wechseldatenträger verwendet. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 34.

Library Update (Aktualisierung der Bibliothek [DB]): Der Player führt eine automatische Aktualisierung der Bibliothek durch, wenn Sie die USB-Verbindung trennen. Wenn die automatische Aktualisierung der Bibliothek fehlschlägt, müssen Sie jedoch eine manuelle Aktualisierung vornehmen. Tippen Sie auf [Links, Rechts], und wählen Sie <Yes> (Ja). Tippen Sie anschließend auf [ ].

Default Set (Rücksetzen)**:** Setzt alle Einstellungen auf den Standardwert zurück. Wählen Sie <Yes> (Ja) oder <No> (Nein). Bei <Yes> (Ja) werden alle Einstellungen zurückgesetzt. Bei <No> (Nein) bleiben die bestehenden Einstellungen erhalten.

Format (Formatieren)**:** Zum Formatieren des internen Speichers. Wählen Sie <Yes> (Ja) oder <No> (Nein). Bei <Yes> (Ja) wird der interne Speicher formatiert und alle Dateien auf dem Player werden gelöscht. Bei <No> (Nein) findet keine Formatierung des internen Speichers statt. Überprüfen Sie den internen Speicher vor dem Formatieren.

About (Info)**:** Hier werden Informationen zu Firmware-Version und Speicherkapazität angezeigt. Die Option <Firmware Version> (Firmware-Version) zeigt die aktuelle Firmware-Version an. Unter <Used> (Genutzt) wird der belegte Speicherplatz angezeigt, unter <Available> (Verfügbar) der freie Speicherplatz und unter <Total> (Gesamt) die Gesamtspeicherkapazität**.**



HINWEIS

- **Hinweis zum eingebauten Speicher**
  1 GB = 1.000.000.000 Bytes; die verfügbare Speicherkapazität ist etwas geringer als die angegebene Speicherkapazität, da ein Teil des Speichers von der internen Firmware beansprucht wird.

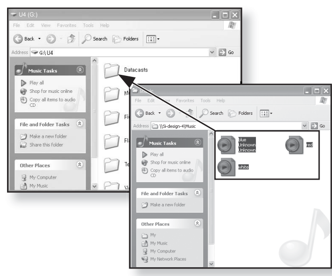
Wenn für die PC-Verbindung <Removable Disk> (Wechseldatenträger) ausgewählt ist

Als Wechseldatenträger verwenden

Sie können den Player als Wechseldatenträger verwenden.



- **Bevor Sie beginnen –** Verbinden Sie den Musik-Player mit Ihrem Computer.



1. Öffnen Sie die Dateien/Ordner, die Sie von Ihrem PC übertragen möchten.
2. Öffnen Sie **<My Computer>** (Arbeitsplatz) → **<U4>** auf Ihrem Desktop.
3. Wählen Sie die Dateien/Ordner aus, die Sie von Ihrem PC übertragen wollen, und ziehen Sie diese mit der Maus in den gewünschten Ordner unter **<U4>**.
   - Die ausgewählten Dateien bzw. Ordner werden auf den Player übertragen.



ACHTUNG

- Während des Herunterladens/Hochladens von Dateien wird eine Datenübertragungs-Meldung angezeigt. Wenn Sie die USB-Verbindung trennen, während die Meldung angezeigt wird, kann dies zu Fehlfunktionen des Players führen.
- Die Reihenfolge, in der die Musikdateien auf Ihrem PC angezeigt werden, kann von der auf Ihrem Player abweichen.
- Fall Sie eine geschützte DRM-Datei (kostenpflichtige Datei) auf den Wechseldatenträger verschieben, wird diese nicht wiedergegeben.



HINWEIS

- **Was ist DRM?**
  DRM (Digital Rights Management) ist eine Technik, mit deren Hilfe die illegale Verwendung digitaler Inhalte verhindert und der Profit sowie die Rechte der Urheberrechtsinhaber gewahrt werden. DRM-Dateien sind kostenpflichtige Musikdateien, die dank einer Schutztechnik für legal erworbene MP3-Musik nicht auf illegalem Weg kopiert werden können.

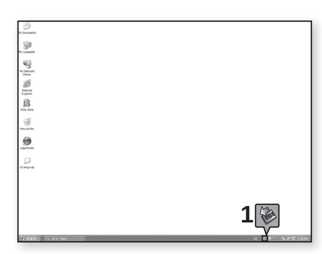
EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

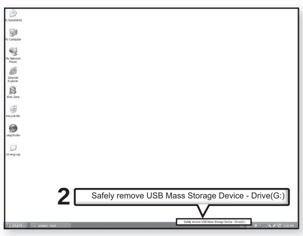
Wenn für die PC-Verbindung <Removable Disk> (Wechseldatenträger) ausgewählt ist (Fortsetzung)

Vom PC trennen

Folgen Sie den unten stehenden Anweisungen, wenn Sie den Player vom PC lösen, um Schäden an Produkt und Daten zu vermeiden.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol in der Taskleiste in der unteren rechten Ecke des Desktops.
2. Klicken Sie auf die Meldung **<Safely Remove USB Mass Storage Device Drive>** (USB-Massenspeichergerät sicher entfernen).
3. Trennen Sie das Gerät von Ihrem PC.



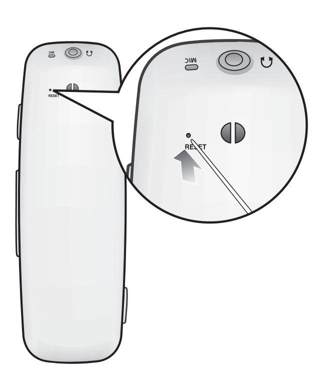



ACHTUNG

- Trennen Sie den Player während der Datenübertragung nicht vom PC. Dies kann zu Schäden der Daten und des Players führen.
- Sie können den Player nicht vom PC entfernen, während Musiktitel auf dem Computer wiedergegeben werden, die sich auf dem Player befinden. Bitte versuchen Sie es nach dem Ende der Wiedergabe erneut.

SYSTEM ZURÜCKSETZEN

Wenn sich der MP3-Player nicht einschalten lässt, die Wiedergabe nicht funktioniert oder er vom angeschlossenen Computer nicht erkannt wird, muss das System zurückgesetzt werden.



Drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand, z. B. mit einer Sicherheitsnadel, auf die Reset-Taste auf der Rückseite des Players.

- Das System wird neu initialisiert.
- Einstellungen und Dateien im Player werden durch das Rücksetzen nicht beeinträchtigt.

Samsung Media Studio

Mit der Software Samsung Media Studio können Sie Musik, Fotos, Filme und andere Dateien auf Ihrem PC ganz leicht und übersichtlich organisieren. Dateien, die in Media Studio sortiert und organisiert wurden, können schnell und ohne langes Durchsuchen der Festplatte auf den MP3-Player übertragen werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Für das Ausführen von Media Studio sind folgende Mindestvoraussetzungen erforderlich:

- Pentium 500 MHz oder höher
- USB 2.0
- Windows XP Service Pack 2 oder höher
- DirectX 9.0 oder höher
- 100 MB freier Festplattenspeicher
- CD-Rom-Laufwerk (2-fach oder höher)
- Windows Media Player 10.0 oder höher
- Auflösung 1024 X 768 oder höher
- Internet Explorer 6.0 oder höher
- 512 MB RAM oder mehr

SAMSUNG MEDIA STUDIO INSTALLIEREN



- Um <Media Studio> (Media Studio) zu installieren, müssen Sie auf Ihrem PC als Administrator angemeldet sein. Andernfalls wird Media Studio nicht installiert. Informationen dazu, wie Sie sich als Administrator anmelden, finden Sie in der Bedienungsanleitung des PCs.

1. Legen Sie die mitgelieferte Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.



2. Klicken Sie auf **<Install now>** (Jetzt installieren).

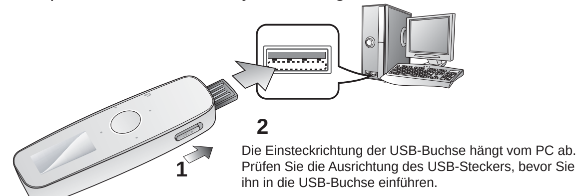
- Folgen Sie den Anweisungen, um mit der Installation zu beginnen.
- <Media Studio> wird installiert und hinterlegt nach Abschluss der Installation ein **Symbol** auf dem Desktop.



- Falls Sie bei Ihrem PC ein senkrecht installiertes Laufwerk haben, seien Sie beim Einlegen bzw. Entnehmen der Installations-CD vorsichtig.

DATEIEN MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO AUF DEN PLAYER ÜBERTRAGEN

Mit <Media Studio> können Sie Dateien und Ordner auswählen und nach Belieben organisieren, bevor Sie diese auf den Player übertragen. Dadurch können Sie Dateien auf dem MP3-Player einfacher und schneller finden. Mit <Media Studio> können Dateien problemlos vom Computer auf den MP3-Player übertragen werden.



1. Schieben Sie den **USB-Schalter [USB ▶]** in Pfeilrichtung.
  - Der USB-Stecker wird ein Stück weit aus dem Player geschoben.

2. Stecken Sie den USB-Stecker in die USB-Buchse (•⟷) des PCs (siehe Abbildung).
  - Auf dem Display des Players wird die Meldung <USB connected> (USB angeschlossen) angezeigt.
  - <Media Studio> startet automatisch, sobald Sie den Player an den PC anschließen.
  - Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf das <Media Studio>-Symbol auf dem Desktop.

USB-Stecker ausschieben

- Schieben Sie den **Schalter [USB ▶]** in Pfeilrichtung (1), um den USB-Stecker aus dem Player auszufahren.

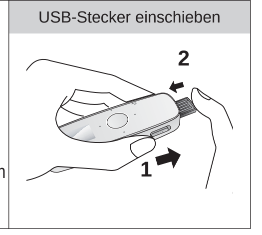
USB-Stecker einschieben

- Schieben Sie den **Schalter [USB ▶]** in Pfeilrichtung (1) und schieben Sie gleichzeitig den USB-Stecker wieder in den Player ein.

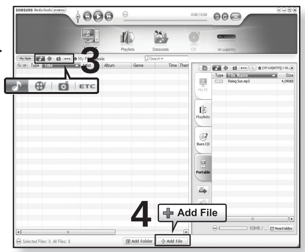
ACHTUNG

- Achten Sie darauf, dass Sie den Schalter **[USB ▶]** in Pfeilrichtung (1) schieben und halten Sie ihn in dieser Position, wenn Sie den USB-Stecker wieder in den Player einschieben. Andernfalls kann der Player beschädigt werden.

USB-Stecker einschieben



DATEIEN MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO AUF DEN PLAYER ÜBERTRAGEN (Fortsetzung)

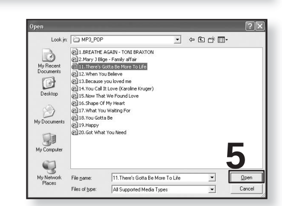


3. Klicken Sie auf das **Symbol** .

- Klicken Sie auf , um die Musikliste anzuzeigen.

4. Klicken Sie unten in <Media Studio> auf **<Add File>** (Datei hinzufügen).

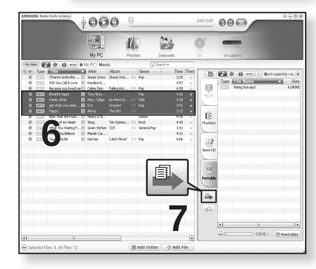
- Das Fenster <Open> (Öffnen) wird eingeblendet.



5. Wählen Sie die hinzuzufügenden Dateien aus, und klicken Sie auf **<Open>** (Öffnen).

- Die Dateien werden zu der Liste hinzugefügt, die auf der linken Seite des <Media Studio>-Bildschirms angezeigt wird.

6. Wählen Sie aus der Liste links die zu übertragende Datei aus.



7. Klicken Sie auf das **Symbol** .

- Die ausgewählte Datei wird auf den Player übertragen.

DATEIEN MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO AUF DEN PLAYER ÜBERTRAGEN (Fortsetzung)



- Trennen Sie die USB-Verbindung nicht während der Übertragung. Dies kann zu Schäden am Player und am PC führen.
- Für eine stabile Verbindung ist der direkte Anschluss an den Computer besser als der Anschluss über einen USB-Hub.



- Alle Funktionen werden während der Verbindung deaktiviert.
- Falls der USB-Stecker bei niedrigem Akku-Ladestand an den PC angeschlossen wird, wird die Verbindung zum PC erst hergestellt, nachdem der Player mehrere Minuten aufgeladen wurde.
- Wählen Sie bei der Formatierung des Players am Computer FAT 32 als Dateiformat. Klicken Sie unter Windows Vista auf „Gerätestandards wiederherstellen“, und formatieren Sie den Player.
- Samsung Media Studio bietet eine umfangreiche Hilfe. Sollten Sie offene Fragen zu Media Studio haben, klicken Sie im <Media Studio>-Programm oben auf **<MENU>** (MENÜ) → **<Help>** (Hilfe) → **<Help>** (Hilfe).
- Das Verfahren zur Musikerkennung und damit verbundene Daten werden von Gracenote und dem Gracenote CDDB® Music Recognition Service℠ zur Verfügung gestellt.
- CDDB ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gracenote. Das Gracenote-Logo und der Logotyp, das Gracenote-CDDB-Logo und der Logotyp sowie das Logo “Powered by Gracenote CDDB” sind eingetragene Warenzeichen von Gracenote. Music Recognition Service und MRS sind Service-Warenzeichen von Gracenote.

Musik wiedergeben



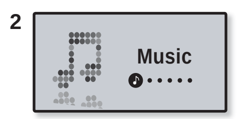
- **Bevor Sie beginnen -** Schließen Sie den Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein und überprüfen Sie den Akku.



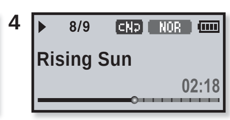
HINWEIS

- Tippen Sie auf [↩], um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
  Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [↩], um das Hauptmenü aufzurufen.

KATEGORIE AUSWÄHLEN







1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Die Liste der Kategorien (Musikliste) wird angezeigt.

3. Tippen Sie zum Auswählen der gewünschten Liste auf **[Auf, Ab]** und anschließend auf **[◯].**
   - Die Musikdateien werden angezeigt.

4. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um die Datei für die Wiedergabe auszuwählen. Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Die Musikdatei wird abgespielt.

KATEGORIE AUSWÄHLEN (Fortsetzung)

Musikliste

Je nach dem in der Musikdatei enthaltenen ID3-Tag können Namen von Interpret und Album, Musiktitel und Genre angezeigt werden. Eine Datei ohne ID3-Tag wird als [Unknown] (unbekannt) angezeigt.

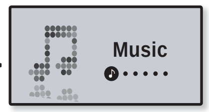
Now Playing (Aktuelle Wiedergabe)**:** Wiedergabe der aktuellen Musikdatei und Anzeige von Informationen zur aktuellen Musikdatei.
Artists (Interpret)**:** Wiedergabe nach Interpret
Albums (Alben)**:** Wiedergabe nach Album
Songs (Titel)**:** Wiedergabe der Titel in numerischer bzw. alphabetischer Reihenfolge
Genres (Genre)**:** Wiedergabe nach Musikgenre
Playlists (Wiedergabelisten)**:** Wiedergabe von Wiedergabelisten.
Recently Added (Zuletzt hinzugefügt): Der Player zeigt die nach Übertragungsdatum geordnete Dateiliste an.
Recorded Files (Aufgenommene Dateien)**:** Zeigt alle aufgenommenen Dateien an.
Music Browser (Musikbrowser)**:** Alle im Musikordner gespeicherten Musikdateien werden angezeigt.


HINWEISE

- Musikdateien der Formate MP3 und WMA sind mit dem Player kompatibel.
- MP1- und MP2-Dateien, deren Dateierweiterung in MP3 geändert wurde, können nicht auf dem Player abgespielt werden.
- **Was ist ein ID3-Tag?**
  Ein ID3-Tag beinhaltet Informationen zum Titel wie z.B. Titelname, Interpret, Albumname, Jahr, Genre und einen Kommentar.

ZUR ANZEIGE DES AKTUELLEN TITELS ZURÜCKKEHREN

Sie können jederzeit aus anderen Funktionen zur Anzeige des aktuellen Titels zurückkehren.



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[⮌]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts],** und wählen Sie **<Music>** (Musik). Halten Sie anschließend die Taste  gedrückt.
   - Die Anzeige des Players wechselt zurück zum aktuellen Titel.

PAUSENFUNKTION VERWENDEN

1. Drücken Sie während der Musikwiedergabe die **Taste [▶II/⏻]**.
- Die Musikwiedergabe wird angehalten.

2. Drücken Sie die **Taste [▶II/⏻]** erneut.
- Die Musikwiedergabe wird an der Stelle fortgesetzt, an der sie angehalten wurde.

EINEN TITEL DURCHSUCHEN

1. Halten Sie den Finger auf der Taste **[Links, Rechts]**, während der ausgewählte Titel abgespielt wird.
- So können Sie den Titel in beide Richtungen durchsuchen.

2. Geben Sie die Taste an der Stelle frei, an der die Wiedergabe beginnen soll.
- Die Wiedergabe beginnt an der Stelle, an der Sie die Taste freigeben.

ZUM ANFANG DES AKTUELLEN TITELS SPRINGEN

Tippen Sie nach den ersten 3 Sekunden der Titelwiedergabe auf die Taste **[Links]**.
- Der aktuelle Titel wird von Anfang an abgespielt.

VORHERIGEN TITEL WIEDERGEBEN

Tippen Sie innerhalb der ersten 3 Sekunden der Titelwiedergabe auf die Taste **[Links].**

Tippen Sie nach den ersten 3 Sekunden der Titelwiedergabe zwei Mal auf die Taste **[Links].**
- Der vorherige Titel wird abgespielt.

NÄCHSTEN TITEL WIEDERGEBEN

Tippen Sie auf die Taste **[Rechts]**.
- Der nächste Titel wird abgespielt.



- Beim Abspielen von VBR-Dateien wird der vorherige Titel möglicherweise nicht wiedergegeben, selbst wenn Sie innerhalb der ersten 3 Sekunden auf die Taste [Links] tippen.

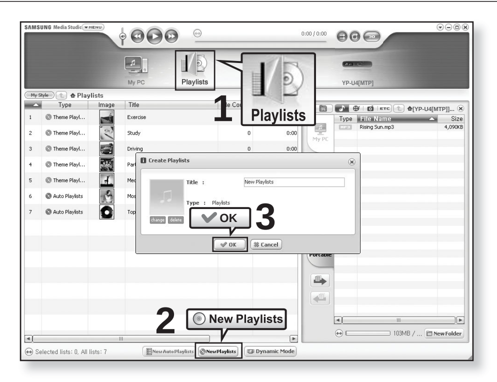
WIEDERGABELISTE MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO ERSTELLEN

Mit <Media Studio> können Sie Ihre eigene Sammlung bzw. Ihre eigene Wiedergabeliste mit Audiodateien zusammenstellen.



- **Bevor Sie beginnen -** Schließen Sie den Player an Ihren PC an. Stellen Sie sicher, dass Media Studio auf Ihrem PC installiert ist.

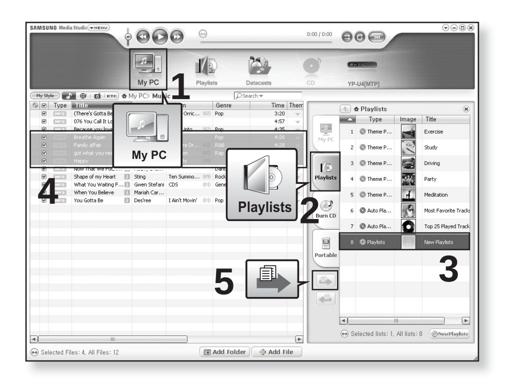
Wiedergabeliste erstellen



1. Klicken Sie auf **<Playlists>** (Wiedergabelisten) im oberen Bereich von <Media Studio>.
   - Das Fenster <Playlists> (Wiedergabelisten) wird angezeigt.
2. Klicken Sie im unteren Bereich auf **<New Playlists>** (Neue Wiedergabelisten).
   - Das Fenster <Create Playlists> (Wiedergabelisten erstellen) wird angezeigt.
3. Geben Sie einen Titel für die Wiedergabeliste ein, und klicken Sie auf **[OK]**.
   - Eine neue Wiedergabeliste wird im Bereich <Playlists> (Wiedergabelisten) von <Media Studio> erstellt und abgespeichert.

WIEDERGABELISTE MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO ERSTELLEN (Fortsetzung)

Musikdateien zu einer bereits erstellten Wiedergabeliste hinzufügen



1. Klicken Sie oben in **<My PC>** (Eigener Computer) auf <Media Studio>.
   - Das Fenster <My PC> (Eigener Computer) wird geöffnet.
2. Klicken Sie in der oberen rechten Ecke auf **<Playlists>** (Wiedergabelisten).
   - Das Fenster <Playlists> (Wiedergabelisten) wird angezeigt.
3. Doppelklicken Sie im rechten Fenster auf eine Wiedergabeliste.
4. Wählen Sie im Fenster **<My PC>** (Eigener Computer) die gewünschten Dateien aus.
5. Klicken Sie auf das **Symbol** .
   - Die ausgewählten Dateien werden zur Wiedergabeliste hinzugefügt.

WIEDERGABELISTE MIT SAMSUNG MEDIA STUDIO ERSTELLEN (Fortsetzung)

Wiedergabeliste mit Media Studio auf den Player übertragen



1. Klicken Sie auf **<Playlists>** (Wiedergabelisten) im oberen Bereich von **<Media Studio>**.
   - Das Fenster <Playlists> (Wiedergabelisten) wird angezeigt.
2. Wählen Sie im Bereich **<Playlists>** (Wiedergabelisten) eine Wiedergabeliste aus.
3. Klicken Sie auf das **Symbol** .
   - Die ausgewählte Wiedergabeliste wird in das Verzeichnis <Music> (Musik) → <Playlists> (Wiedergabelisten) des Players übertragen.


HINWEIS

- Mit dem Player können bis zu 400 Musiktitel pro Wiedergabeliste abgespielt werden.

WIEDERGABELISTE AUF DEM MP3-PLAYER ERSTELLEN

Wenn Sie bereits Musikdateien auf den MP3-Player heruntergeladen haben, können Sie ohne Media Studio oder Computer eine Wiedergabeliste mit Ihren Favoriten erstellen.

Add to Playlist
Delete from Playl...
Delete File

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[⮌]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<File Browser>** (Dateibrowser). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie dann auf **[◯].**



4. Wählen Sie mit der Taste **[Auf, Ab]** die Kategorie aus, und tippen Sie auf [◯]. Dann wählen Sie die Datei aus, die Sie zur Wiedergabeliste hinzufügen möchten. Drücken Sie anschließend auf **[•USER/▬●].**
   - Das Wiedergabelisten-Menü wird angezeigt.
5. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Add to Playlist>** (In die Wiederg. liste). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - <Playlist 1> (Wiedergabeliste 1) bis <Playlist 5> (Wiedergabeliste 5) werden angezeigt.
6. Wählen Sie mit der Taste **[Auf, Ab]** die Wiedergabeliste aus, zu der Sie die ausgewählte Datei hinzufügen möchten. Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Die ausgewählte Datei wird zur Wiedergabeliste hinzugefügt.
   - Sie können den Inhalt einer Wiedergabeliste unter <Music> (Musik) → <Playlists> (Wiedergabelisten) → <Playlist 1> (Wiedergabeliste 1) bis <Playlist 5> (Wiedergabeliste 5) im Hauptmenü anzeigen.


HINWEIS

- In jeder Wiedergabeliste (<Playlist 1> (Wiedergabeliste 1) bis <Playlist 5> (Wiedergabeliste 5)) können bis zu 400 Musikdateien gespeichert werden.

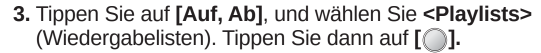
WIEDERGABELISTE WIEDERGEBEN



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.

- Die Liste der Kategorien (Musikliste) wird angezeigt.





3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten). Tippen Sie dann auf **[◯]**.

- Die Wiedergabeliste(n) wird/werden angezeigt.

4. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um die gewünschte Wiedergabeliste auszuwählen. Tippen Sie dann auf **[◯]**.

- Die in der gewählten Wiedergabeliste enthaltenen Musikdateien werden angezeigt.
- Falls keine Wiedergabeliste gefunden wurde, wird die Meldung <No file> (Keine Dateien.) angezeigt.

5. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um die Musikdatei auszuwählen, die Sie wiedergeben möchten. Tippen Sie dann auf **[◯]**.

- Die Musikdatei wird abgespielt.



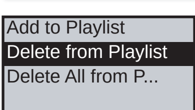
HINWEIS

- Auf Seite 45 und 47 finden Sie Informationen zum Erstellen und Übertragen von Wiedergabelisten mit <Media Studio>.

DATEI VON DER WIEDERGABELISTE LÖSCHEN

Playlist 1
Playlist 2
Playlist 3
Playlist 4

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Music>** (Musik). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Die Liste der Kategorien (Musikliste) wird angezeigt.
3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten). Tippen Sie dann auf **[◯]**.
   - Die Wiedergabeliste(n) wird/werden angezeigt.

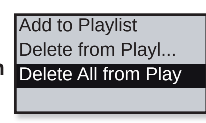


4. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um die gewünschte Wiedergabeliste auszuwählen. Tippen Sie dann auf **[◯]**.
   - Die in der ausgewählten Wiedergabeliste gespeicherten Musikdateien werden angezeigt.
5. Wählen Sie mit der Taste **[Auf, Ab]** eine Datei aus, die Sie aus der Wiedergabeliste löschen möchten. Drücken Sie anschließend auf **[•USER/▬●]**.
   - Das Wiedergabelisten-Menü wird angezeigt.
6. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Delete from Playlist>** (Aus W.g.liste ent.). Tippen Sie dann auf **[◯]**.
   - Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt.
7. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Die ausgewählte Datei wird von der Wiedergabeliste gelöscht.

ALLE DATEIEN VON DER WIEDERGABELISTE LÖSCHEN

Führen Sie die oben genannten Schritte 1 – 4 aus.

5. Drücken Sie die **Taste [•USER/▬●]**.
   - Das Wiedergabelisten-Menü wird angezeigt.
6. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<Delete All from Playlist>** (Alle aus W.g.liste entf.). Tippen Sie dann auf **[◯]**.
   - Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt.



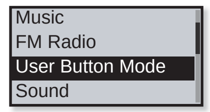
7. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Alle Dateien werden von der Wiedergabeliste gelöscht.

FUNKTION DER BENUTZERTASTE WÄHLEN

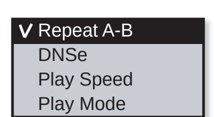
Sie können die **Taste** [USER/●●] so einstellen, dass Sie eine der vier unten aufgelisteten Funktionen damit steuern können. Nach dem Einstellen können Sie mit der **Taste** [USER/●●] direkt auf die eingestellte Funktion zugreifen.

Funktion der Benutzertaste einstellen

Um die Funktion der Benutzertaste zu verwenden, drücken Sie die **Taste** [USER/●●] während der Wiedergabe.



1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[⮌]**, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts],** und wählen Sie **<Settings>** (Einstellungen). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Das Menü <Settings> (Einstellungen) wird angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, und wählen Sie **<User Button Mode>** (Modus Benutzertaste). Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Das Menü für den Modus der Benutzertaste wird angezeigt.
4. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um den gewünschten Benutzertastenmodus auszuwählen. Tippen Sie dann auf **[◯].**

Optionen für den Benutzertastenmodus

Repeat A-B (A-B wiederholen)**:** Zum Wiederholen eines Abschnitts.

DNSe: Zur Auswahl eines passenden Klangeffekts.

Play Speed (Wiedergabegeschwindigkeit)**:** Zum Einstellen der Wiedergabegeschwindigkeit.

Play Mode (Wiedergabemodus)**:** Zur Auswahl des Wiedergabemodus zur Wiederholung von Titeln.


HINWEIS

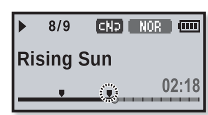
- Die (werkseitige) Standardeinstellung für den Benutzertastenmodus ist auf <Repeat A-B> (A-B wiederholen) gesetzt.

FUNKTION DER BENUTZERTASTE WÄHLEN (Fortsetzung)

Abschnitt wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Stellen eines Titels wiederholt anhören. Diese Funktion ist z. B. zum Erlernen einer Sprache praktisch.

1. Stellen Sie die Funktion der Benutzertaste auf **<Repeat A-B>** (A-B wiederholen), und spielen Sie den Titel Ihrer Wahl ab.
2. Drücken Sie die **Taste [•USER/▬●]**, um den Anfang des zu wiederholenden Abschnitts festzulegen.
   - Der Startpunkt wurde gesetzt und die < ▼ >-Marke wird auf dem Wiedergabe-Fortschrittsbalken eingeblendet.



3. Drücken Sie die **Taste [•USER/▬●]** erneut, um das Ende des zu wiederholenden Abschnitts festzulegen.
   - Die < ▼ >- Marke wird auf dem Wiedergabe-Fortschrittsbalken eingeblendet, und der angegebene Abschnitt wird fortlaufend wiederholt.

Abschnittswiederholung abbrechen

Drücken Sie die **Taste [•USER/▬●]** erneut, während der Abschnitt wiederholt wird.

- Die Wiederholung des Abschnitts wird abgebrochen.


HINWEISE

- In folgendem Fall bricht die Wiederholung automatisch ab.
  Wenn der Startpunkt für die Wiederholung festgelegt wurde, der Endpunkt jedoch nicht vor dem Ende des aktuellen Titels liegt, wird die Wiederholung des Abschnitts automatisch abgebrochen.
- Der Endpunkt kann nicht innerhalb der ersten 3 Sekunden nach dem Startpunkt der Abschnittswiederholung gesetzt werden.

FUNKTION DER BENUTZERTASTE WÄHLEN (Fortsetzung)

Funktion DNSe verwenden

Wählen Sie für jedes Musikgenre den passenden Klang aus.

1. Stellen Sie den Benutzertastenmodus auf **<DNSe>**, und spielen Sie einen Titel Ihrer Wahl ab.
2. Wählen Sie mit der **Taste [USER]** die gewünschte DNSe-Einstellung aus.
   - Mit jedem Tastendruck ändert sich der DNSe-Modus in folgender Reihenfolge

     NOR (Normal) → STUDIO (Studio) → ROCK (Rock) → CLASS (Klassik) → JAZZ (Jazz) → BALLAD (Ballade) → CLUB (Club) → R&B (R&B) → DANCE (Dance) → C.HALL (Konzertsaal) → USER (Benutzer).

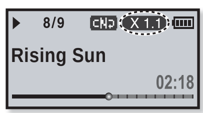


HINWEIS

- **Was ist DNSe?**
  DNSe ist die Abkürzung für „Digital Natural Sound Engine“. Hierbei handelt es sich um eine von Samsung entwickelte Funktion für spezielle Klangeffekte des MP3-Players. Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Klangeinstellungen je nach Musiktyp festlegen und somit das Hörerlebnis noch intensivieren.

Funktion Play Speed (Wiedergabegeschwindigkeit) verwenden

Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit für Ihre Lieblingsmusik schneller oder langsamer einstellen.



1. Stellen Sie den Benutzertastenmodus auf **<Play Speed>** (Wiedergabegeschwindigkeit), und spielen Sie einen Titel Ihrer Wahl ab.
2. Wählen Sie mit der **Taste [USER]** die gewünschte Wiedergabegeschwindigkeit aus.
   - Die Wiedergabegeschwindigkeit ändert sich bei jedem Drücken der Taste in folgender Reihenfolge: <NOR (Normal)>, <X 1.1>, <X 1.2>, <X 1.3>, <X 0.7>, <X 0.8>, <X 0.9>.
   - Je höher der gewählte Wert, desto schneller erfolgt die Wiedergabe.



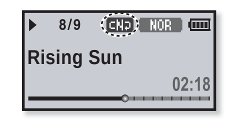
HINWEIS

- Die tatsächliche Geschwindigkeit kann von der eingestellten Wiedergabegeschwindigkeit abweichen. Dies hängt von der jeweiligen Datei ab.

FUNKTION DER BENUTZERTASTE WÄHLEN (Fortsetzung)

Funktion Play Mode (Wiedergabemodus) verwenden

Wählen Sie einen Wiedergabemodus wie beispielsweise eine der Wiederholungseinstellungen.



1. Stellen Sie den Benutzertastenmodus auf **<Play Mode>** (Wiedergabemodus), und spielen Sie einen Titel Ihrer Wahl ab.

2. Wählen Sie mit der **Taste [•USER/•]** den gewünschten Wiedergabemodus aus.
   - Bei jedem Drücken der Taste ändert sich der Wiedergabemodus in folgender Reihenfolge: (Normal) → (Wiederholen) → (1 Titel wiederholen) → (Zufallswiedergabe).

Optionen für Wiedergabemodus:

- : Spielt alle Dateien der aktuellen Kategorie einmal in der gelisteten Reihenfolge ab.
- : Wiederholt alle Dateien der aktuellen Kategorie.
- : Wiederholt eine Datei.
- : Wiederholt alle Dateien der aktuellen Kategorie in zufälliger Reihenfolge.

Weitere Funktionen

Mit Ihrem neuen MP3-Player können Sie weit mehr als nur Musik hören. Sie können UKW-Radiosender empfangen, Datacasts verwenden oder Sprachaufnahmen erstellen. Dies und mehr gibt Ihnen Ihr MP3-Player direkt in die Hand.

UKW-RADIO VERWENDEN



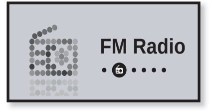
- **Bevor Sie beginnen -** Schließen Sie den Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.



HINWEIS

- Tippen Sie auf [ ], um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [ ], um das Hauptmenü aufzurufen.

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [ ], um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<FM Radio>** (UKW-Radio). Tippen Sie anschließend auf **[ ].**



Stummfunktion verwenden

1. Drücken Sie bei eingeschaltetem Radio die **Taste [ ].**
   - Der Ton ist stumm geschaltet.
2. Drücken Sie die **Taste [ ]** erneut, um den Ton wieder zu aktivieren.

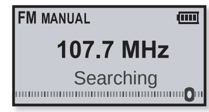


HINWEISE

- Schließen Sie zur Sendersuche bzw. zum Einstellen von Sendern immer die Ohrhörer an den Player an. Der Ohrhörer dient gleichzeitig als Antenne für den UKW-Radioempfang.
- In Bereichen mit schlechtem Empfang findet der Player eventuell keine Sender.

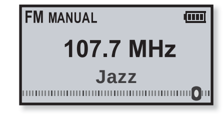
UKW-Sender einstellen

1. Halten Sie im manuellen Modus <MANUAL> den Finger kurz auf der Taste **[Links, Rechts]**.
   - Der Suchvorgang stoppt bei der Senderfrequenz, die nach dem Freigeben der Taste am nächsten liegt.



oder:

1. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, um im manuellen Sendereinstellmodus schrittweise durch die Frequenzen zu laufen.
   - Bei jedem Antippen der Taste wird die Senderfrequenz um 0,05 MHz verringert oder erhöht.



UKW-RADIO VERWENDEN (Fortsetzung)

Modus für gespeicherte Sender aufrufen

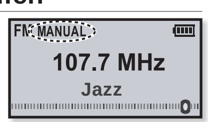
Wählen Sie diesen Modus, um einen der bereits gespeicherten UKW-Sender aufzurufen.
Halten Sie im manuellen Modus den Finger kurz auf der Taste **[ ].**

- Auf dem Display wird die Meldung <PRESET> (Gespeicherte Sender) angezeigt.


HINWEIS

- Wenn keine Sender gespeichert sind, wechselt der Player nicht in den Modus <PRESET> (Modus für gespeicherte Sender).

Manuellen Sendereinstellmodus aufrufen



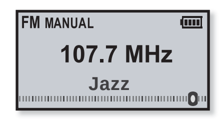
Wählen Sie diesen Modus, um eine Senderfrequenz im UKW-Bereich manuell einzustellen.
Halten Sie im Modus für gespeicherte Sender <PRESET> den Finger kurz auf der Taste **[ ].**

- Auf dem Display wird die Meldung <MANUAL> (manuelle Sendereinstellung) angezeigt.

Sender speichern

Sie können bis zu 30 Sender auf Ihrem MP3-Player speichern und mit nur einem Tastendruck abrufen. Sie können entweder ausgewählte Sender manuell speichern oder alle lokalen Radiosender automatisch speichern lassen.

Manuell – nur ausgewählte Sender speichern:



1. Stellen Sie im manuellen Modus <MANUAL> mit den Tasten **[Links, Rechts]** einen Sender ein. Drücken Sie dann auf **[•USER/].**

- Der ausgewählte Sender wird unter dem nächsten freien Speicherplatz gespeichert.

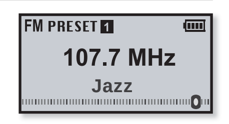

HINWEISE

- Wenn die eingestellte Frequenz bereits gespeichert wurde, ist die Funktion nicht verfügbar.
- Informationen zum automatischen Einstellen und Speichern von Sendern sowie zum Aufrufen gespeicherter Sender finden Sie auf Seite 25.

UKW-RADIO VERWENDEN (Fortsetzung)

Gespeicherte Sender aufrufen

Tippen Sie im Modus für gespeicherte Sender <PRESET> auf die Taste **[Links, Rechts]**, um gespeicherte Sender aufzurufen.



- Die gespeicherten Radiosender werden nacheinander aufgerufen.

Sender löschen

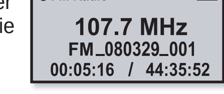
Folgen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) den unten angeführten Schritten, um Sender zu löschen.



1. Tippen Sie im Modus für gespeicherte Sender <PRESET> auf die Taste **[Links, Rechts]**, um den gespeicherten Sender auszuwählen, den Sie löschen möchten. Drücken Sie anschließend auf **[•USER/▬●]**.
   - Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Der ausgewählte Sender wird gelöscht.
   - Wenn Sie den Sender nicht löschen möchten, wählen Sie <NO> (Nein).
3. Führen Sie die Schritte 1 und 2 erneut durch, um weitere Sender zu löschen.

UKW-Radioaufnahmen erstellen

Sie können beim Hören von Radiosendungen jederzeit eine UKW-Radioaufnahme erstellen.

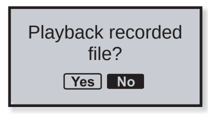


1. Wählen Sie bei UKW-Radioempfang den Sender aus, den Sie aufnehmen möchten. Halten Sie die **Taste [•USER/▬●]** gedrückt.
   - Die Aufnahme wird gestartet.


HINWEIS

- Drücken Sie zum Unterbrechen der Aufnahme die Taste **[•►II/▬⏻]**.

Aufnahme beenden



1. Drücken und halten Sie während der Aufnahme die **Taste [•USER/▬●]**.
   - Es wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie die aufgenommene Datei wiedergeben möchten.
2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja) oder **<No>** (Nein). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Bei <Yes> (Ja) startet die Wiedergabe der aufgenommenen Datei.
   - Bei <No> (Nein) wird die aufgenommene Datei nicht wiedergegeben.


HINWEISE

- Die aufgenommene Datei wird im <File Browser> (Dateibrowser) unter <Recorded Files> (Aufgenommene Dateien) gespeichert → <FM Radio> (UKW-Radio).
- Radioaufnahmen können bis zu 5 Stunden lang sein.
- Sie können maximal 999 aufgenommene Radiodateien speichern.
- Der Player hat eine Gesamtaufnahmezeit für Radioaufnahmen von bis zu 31 Stunden (bei 128 kbps und 2 GB).
- Der aufgenommenen Datei wird automatisch ein Name zugewiesen, z. B. „FM_YYMMDD_XXX.mp3". „FM" steht dabei für UKW-Radioaufnahme, „YYMMDD" gibt das Aufnahmedatum an (JJMMTT) und „XXX" kennzeichnet die laufende Nummer der Aufnahmedatei.

DATACASTS VERWENDEN

Mit Media Studio können Sie in RSS gespeicherte Dateien und Blog-Daten auf den MP3-Player übertragen und dort wiedergeben.



HINWEISE

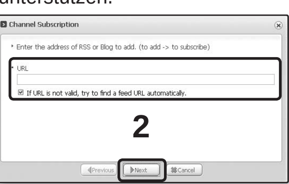
- **Was ist RSS?**
  RSS steht für Rich Site Summary oder Really Simple Syndication. Dabei handelt es sich um ein auf XML basierendes Datenübertragungssystem, über das dem Benutzer auf einfache und bequeme Weise Inhalte häufig aktualisierter Webseiten wie z. B. Nachrichten und Blogs zur Verfügung gestellt werden.
- **Was sind Datacasts?**
  Aktualisierte Informationen werden automatisch auf den Player geladen, ohne dass Sie häufig besuchte Websites mit News, Blogs oder anderem benutzerdefinierten Inhalt (UCC) jedes Mal aufrufen müssen.



- **Bevor Sie beginnen –** Zunächst muss Media Studio auf dem Computer installiert sein. Informationen dazu finden Sie auf Seite 38.

Inhalt einer Website abonnieren

Sie können aktuelle News direkt auf den Player übertragen, indem Sie Inhalte von Webseiten abonnieren, die RSS unterstützen.



1. Klicken Sie in <Media Studio> im unteren Bereich des Menüs <Datacasts> auf <Subscribe> (Abonnieren).
2. Geben Sie eine Adresse in die Adresszeile ein, und klicken Sie auf **<▶Next>** (Weiter).
   - Wenn Sie eine Internetadresse kopieren und auf <Subscribe> (Abonnieren) klicken, wird diese automatisch in der Adresszeile angezeigt.
   - Wenn diese Webseite RSS unterstützt, wird das Fenster zur Einstellungsbestätigung angezeigt.
3. Klicken Sie auf **<OK>.**
   - Der Inhalt der gewünschten Website wird abonniert.
   - Für diese Website wird im Menü <Datacasts> das Symbol eingeblendet.



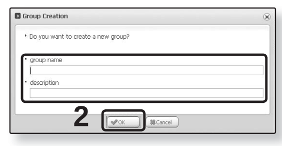
HINWEIS

- Ausführliche Anweisungen erhalten Sie unter <Datacasts> in <Media Studio>.

Website-Gruppen erstellen

Sie können neue Gruppen erstellen, um die Websites zu verwalten.

1. Klicken Sie in **<Media Studio>** im unteren Bereich des Menüs **<Datacasts>** auf **<New Group>** (Neue Gruppe).



2. Geben Sie einen Namen und eine Beschreibung für die Gruppe ein, und klicken Sie auf **<OK>**.

Datacast von Media Studio übertragen



- **Bevor Sie beginnen –** Verbinden Sie den Player mit dem Computer. Auf Ihrem Computer muss Media Studio installiert sein. Informationen dazu finden Sie auf Seite 38.

1. **<Media Studio>** wird automatisch gestartet, sobald Sie den Player an den Computer anschließen.
   - Falls das Programm nicht automatisch gestartet wird, doppelklicken Sie auf das <Media Studio>-Symbol auf dem Desktop.

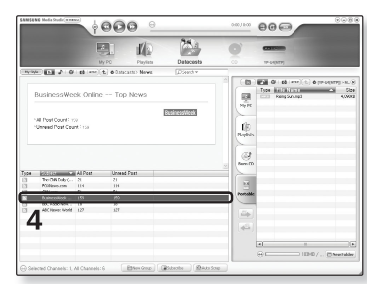


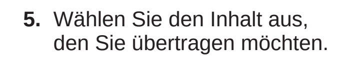
2. Klicken Sie auf **<Datacasts>** im oberen Bereich von **<Media Studio>.**
   - Die dort gespeicherte Gruppenliste wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf den gewünschten Gruppennamen.

DATACASTS VERWENDEN (Fortsetzung)

Datacast von Media Studio übertragen.

4. Klicken Sie auf die gewünschte Website.

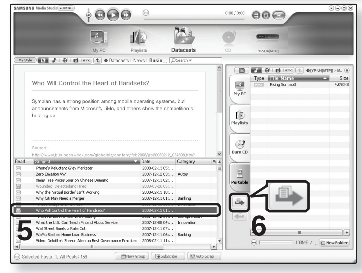




5. Wählen Sie den Inhalt aus, den Sie übertragen möchten.

6. Klicken Sie auf das Symbol

- Der Inhalt der ausgewählten Website wird auf den Player übertragen und unter <File Browser> (Dateibrowser) → <Datacasts> gespeichert.




HINWEISE

- Klicken Sie auf im oberen Bereich von <Media Studio>, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
- Unter <Datacasts> in <Media Studio> können Sie die Inhalte von ggf. vorhandenen Anhängen (Musikdateien) auf den Player herunterladen Von den Bestimmungen der jeweiligen Website hängt es ab, ob der Anhang heruntergeladen werden kann oder nicht.

DATACASTS VERWENDEN (Fortsetzung)

Datacasts wiedergeben

In den Ordner <Datacasts> des Players übertragene Musikdateien können vom Player wiedergegeben werden.



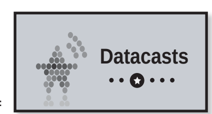
- **Bevor Sie beginnen -** Übertragen Sie den Inhalt der gewünschten Website mit Hilfe von <Media Studio> auf den Player. Informationen dazu finden Sie auf Seite 60~62.



HINWEIS

- Tippen Sie auf [↩], um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste [↩], um das Hauptmenü aufzurufen.

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[↩]**, um das Hauptmenü aufzurufen.



2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Datacasts>**. Tippen Sie anschließend auf **[◯].**
   - Die Liste der <Datacasts> wird angezeigt.
   - Falls kein Datacast gefunden wurde, wird die Meldung <No file> (Keine Datei) angezeigt.



3. Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**, um den gewünschten Datacast auszuwählen. Tippen Sie dann auf **[◯].**
   - Die darin enthaltenen Dateien werden angezeigt.
4. Tippen Sie auf **[Auf, Ab],** um die gewünschte Datei auszuwählen, und anschließend auf **[◯].**
   - Die gewählte Musikdatei wird abgespielt.

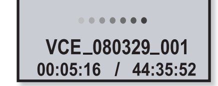
SPRACHAUFNAHME

Sie können mit dem MP3-Player die eigene Stimme, Reden, Lesungen und andere Geräusche und Klänge aufnehmen.

Sprachaufnahmen erstellen

Variante 1

Sie können Sprachaufnahmen jederzeit erstellen, selbst wenn Sie gerade andere Funktionen nutzen.



Drücken und halten Sie die **Taste [•USER/━●].**

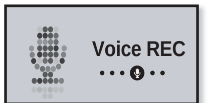
- Die Sprachaufnahme beginnt, sobald der Dateiname angezeigt wird.


HINWEIS

- Falls Sie gerade eine Radiosendung hören, wird eine Radioaufnahme gestartet.

Variante 2

1. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste **[** ⮌], um das Hauptmenü aufzurufen.



2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Voice REC>** (Sprachaufnahme). Tippen Sie anschließend auf **[◯].**



3. Drücken Sie **[◯].**

- Die Sprachaufnahme beginnt, sobald der Dateiname angezeigt wird.


HINWEIS

- Drücken Sie zum Unterbrechen der Aufnahme die Taste **[•►II/━⏻].**

SPRACHAUFNAHME (Fortsetzung)

Aufnahme beenden

1. Drücken und halten Sie zum Beenden der Aufnahme die **Taste [•USER/▬●]**.
   - Es wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie die aufgenommene Datei wiedergeben möchten.

Playback recorded file?
Yes No

2. Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, und wählen Sie **<Yes>** (Ja) oder **<No>** (Nein). Tippen Sie anschließend auf **[◯]**.
   - Bei <Yes> (Ja) startet die Wiedergabe der aufgenommenen Datei.
   - Bei <No> (Nein) wird die aufgenommene Datei nicht wiedergegeben.



- Halten Sie das Mikrofon weder zu nah an die Aufnahmequelle noch zu weit weg, da in beiden Fällen die Aufnahmequalität beeinträchtigt werden kann.
- Bei schwachem Akkuladezustand erfolgt die Aufnahme möglicherweise nicht korrekt.



- Die aufgenommene Datei wird im <File Browser> (Dateibrowser) unter <Recorded Files> (Aufgenommene Dateien) → <Voice> (Sprache) gespeichert.
- Sprachaufnahmen können bis zu 5 Stunden lang sein.
- Sie können maximal 999 Sprachaufnahmedateien speichern.
- Der Player hat eine Gesamtaufnahmezeit für Sprachaufnahmen von bis zu 42 Stunden (bei 96 kbps und 2 GB).
- Der aufgenommenen Datei wird automatisch ein Name zugewiesen, z. B. „VCE_YYMMDD_XXX.mp3“. „VCE“ steht dabei für Sprachaufnahme, „YYMMDD“ gibt das Aufnahmedatum an (JJMMTT) und „XXX“ kennzeichnet die laufende Nummer der Aufnahmedatei.

Fehlersuche

Falls ein Problem mit dem MP3-Player auftritt, suchen Sie zunächst in dieser Liste nach einer Lösung. Besteht das Problem weiterhin, wenden Sie sich an den Kundendienst von Samsung in Ihrer Nähe.

PROBLEM	LÖSUNG
Das Gerät lässt sich nicht einschalten	• Das Gerät kann bei vollständig entladenem Akku nicht eingeschaltet werden. Laden Sie den Akku auf, und schalten Sie das Gerät erneut ein. • Betätigen Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.
Die Tasten funktionieren nicht	• Überprüfen Sie, ob die Tastensperre aktiv ist (**Sperrschalter** ◄ HOLD in Sperrposition). • Überprüfen Sie, ob Sie die richtige Taste verwendet haben. Tippen Sie erneut auf die Taste. • Betätigen Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.
Das Display lässt sich nicht einschalten	• Eventuell wurde das Display mit folgender Option ausgeschaltet: **<Settings>** (Einstellungen) → **<Display>** → **<Display Off>** (Display aus). Tippen Sie auf eine beliebige Taste, um zu überprüfen, ob das Display wieder eingeschaltet wird. • Das Display ist bei direkter Sonneneinstrahlung möglicherweise nicht ablesbar.

PROBLEM	LÖSUNG
Das Gerät schaltet sich aus	• Bei vollständig entladenem Akku schaltet sich das Gerät aus. Laden Sie den Akku auf. • Wenn die Option **<Auto Power Off>** (Autom. ausschalten) unter **<Settings>** (Einstellungen) → **<System>** gewählt wurde, wird der Player im Pausenmodus ausgeschaltet. Schalten Sie den Player ein.
Die Betriebszeit des Akkus weicht von den Angaben im Handbuch ab	• Die Lebensdauer des Akkus hängt vom Klangmodus und der Displayeinstellung ab. • Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum sehr hohen oder niedrigen Temperaturen aussetzen, kann sich die Lebensdauer des Akkus verkürzen.
Media Studio-Programmfehler	• Überprüfen Sie, ob Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt.
Verbindung mit dem PC ist nicht möglich	• Überprüfen Sie die Verbindung des USB-Steckers, und versuchen Sie es erneut • Klicken Sie in der Taskleiste Ihres PCs auf **<Start>**, um das Windows-Update zu starten. Wählen Sie die gewünschten Updates und Service Packs aus, und starten Sie die Aktualisierung. Starten Sie den PC neu, und stellen Sie die Verbindung wieder her.
Die Wiedergabe funktioniert nicht.	• Überprüfen Sie, ob Dateien im Speicher des Players vorhanden sind. • Überprüfen Sie, ob die gewählte Musikdatei beschädigt ist. • Überprüfen Sie, ob der Akku ausreichend geladen ist.

PROBLEM	LÖSUNG
Sie können keine Dateien hochladen	• Überprüfen Sie die Verbindung des USB-Steckers. Schließen Sie den Player gegebenenfalls noch einmal an. • Überprüfen Sie, ob der Speicher voll ist. • Betätigen Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.
Es fehlen Dateien bzw. Daten	• Überprüfen Sie, ob sich der USB-Stecker gelöst hat. Wenn dies der Fall ist, kann es zu schweren Schäden an Dateien/Daten und am Player führen. Bitte achten Sie darauf, dass dies nicht passieren kann; Samsung kann für Datenverlust nicht verantwortlich gemacht werden.
Ungewöhnliche Zeitangabe während der Wiedergabe	• Überprüfen Sie, ob die Datei im VBR-Format (Variable Bitrate) gespeichert ist. In diesem Fall wird die Wiedergabezeit evtl. nicht korrekt angezeigt.
Fehlerhafte Anzeige des Dateinamens	• Stellen Sie im Menübildschirm über die Optionen **<Settings>** (Einstellg.) → **<Language>** (Sprache)→ **<ID3-Tag>** (ID3-Marke) die richtige Sprache ein, und aktualisieren Sie die Bibliothek manuell.
Der Player wird heiß	• Während des Ladevorgangs kann es zu Wärmeentwicklung kommen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Lebensdauer oder die Funktionen des Produkts.
Die Datenübertragungsrate ist zu niedrig	• Die Datenübertragungsrate ist gering, wenn Sie gleichzeitig mehrere Programme (einschließlich Media Studio) auf dem PC verwenden. Schließen Sie nicht benötigte Programme, und versuchen Sie es erneut.



MENÜ-ÜBERSICHT

Kurzübersicht über die Organisationsstruktur der Menüs und Funktionen des MP3-Players

Menübaum

Musik	UKW-Radio	Datacasts	Sprachaufnahme	Dateibrowser	Einstellg.

Einstellg.:

Musik	UKW-Radio	Modus Benutzertaste	Ton	Display	Sprache	Datum/Zeit einstellen	System
Toneffekt	Modus	A-B wiederholen	Signalton	Display aus	Menü	Datum	Timer
DNSe	Autom. Sendersp.	DNSe	Lautstärkebegrenzung	Bildschirmschoner	ID3-Marke	Zeit	Autom. ausschalten
Wiedergabemodus	UKW-Bereich	Wiedergabegeschwindigkeit		LED-Effekt			PC-Verbindung
Wiedergabegeschwindigkeit	UKW-Empfindlichkeit	Wiedergabemodus					Aktualisierung der Bibliothek [DB]
Sprung-Intervall	RDS-Display						Rücksetzen
Tag-Info							Formatieren
							Info

TECHNISCHE DATEN

Modellname	YP-U4
Leistung	3,7 V Gleichspannung/500 mA
Kapazität des integrierten Akkus	300 mAh/3,7 V Gleichspannung
Kompatible Dateiformate	MPEG1/2/2.5 Layer 3 (8 kbps~320 kbps, 8 kHz~48 kHz) WMA (48 kbps~192 kbps, 8 kHz~48 kHz)
Unterstützte Anzahl Ordner/Dateien	Ordner: max. 1000; Dateien: max. 3000
Ausgangsleistung Ohrhöreranschluss	20 mW/Kanal (Frankreich 5 mW/Kanal) (basierend auf 16 Ω)
Frequenzbereich	40 Hz ~ 20 kHz
Signal/Rausch-Abstand	90 dB bei 20 kHz LPF(basierend auf 1 kHz; 0 dB)
Betriebsdauer	Maximal 16 Stunden Musikwiedergabe (bei MP3 128 kbps, Lautstärke: 15, Normalmodus, Display aus)
Umgebungstemperatur bei Betrieb	-5~35°C
Gehäuse	Kunststoff
Gewicht	27,5 g
Abmessungen (BxHxT)	27 x 83 x 13 mm

UKW-Radio	UKW-Frequenz	87,5 ~ 108,0 MHz	Gesamtklirr-faktor UKW	1 %
	UKW-Signal/ Rausch-Abstand	55 dB	Nutzbare UKW-Empfindlichkeit	38 dBμ

Der Inhalt dieses Handbuchs kann aufgrund von Weiterentwicklung ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

LIZENZ

Das Gerät, zu dem dieses Benutzerhandbuch gehört, unterliegt den Bestimmungen zum geistigen Eigentum dritter Personen (Urheberrechtsschutz). Die Lizenz beschränkt sich auf die private, nichtkommerzielle Nutzung durch Endverbraucher im Zusammenhang mit lizenzierten Inhalten. Es sind keinerlei Rechte für die kommerzielle Nutzung erteilt. Die Lizenz erstreckt sich lediglich auf dieses Gerät und deckt keine unlizenzierten Produkte oder Prozesse gem. ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3, die mit diesem Gerät verkauft oder durchgeführt werden. Die Lizenz erstreckt sich lediglich auf die Verwendung dieses Gerätes zum Kodieren/Dekodieren von Musik-/Videodateien gem. ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3. Im Rahmen der Lizenz werden keine Rechte für Produktmerkmale oder Funktionen gewährt, die nicht der ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3 entsprechen.

ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN

Die Kennzeichnung auf dem Produkt bzw. auf der dazugehörigen Dokumentation gibt an, dass es nach seiner Lebensdauer nicht zusammen mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Entsorgen Sie dieses Gerät bitte getrennt von anderen Abfällen, um der Umwelt bzw. der menschlichen Gesundheit nicht durch unkontrollierte Müllbeseitigung zu schaden. Helfen Sie mit, das Altgerät fachgerecht zu entsorgen, um die nachhaltige Wiederverwertung von stofflichen Ressourcen zu fördern. Private Nutzer wenden sich an den Händler, bei dem das Produkt gekauft wurde, oder kontaktieren die zuständigen Behörden, um in Erfahrung zu bringen, wo sie das Altgerät für eine umweltfreundliche Entsorgung abgeben können. Gewerbliche Nutzer wenden sich an ihren Lieferanten und gehen nach den Bedingungen des Verkaufsvertrags vor. Dieses Produkt darf nicht zusammen mit anderem Gewerbemüll entsorgt werden.



ÖFFENTLICHE STELLUNGNAHME ZU IN DIESEM PRODUKT VERWENDETER GPL/LGPL-LIZENZIERTER SOFTWARE

Die folgenden ausführbaren GPL-Dateien und LGPL-Bibliotheken kommen in diesem Produkt zum Einsatz. Diese unterliegen den in dieser Dokumentation enthaltenen GPL/LGPL-Lizenzvereinbarungen. Den Quellcode zu diesen ausführbaren Dateien und Bibliotheken können Sie per Email anfordern unter: dmav.sec@samsung.com.

GPL EXECUTABLES:	LGPL LIBRARIES
- Linux Kernel, Busybox	- uClibc, SDL

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The “Program”, below, refers to any such program or work, and a “work based on the Program” means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.) Each licensee is addressed as “you”.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program’s source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have

made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) *yyyy name of author*

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.
If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to

surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library’s complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

•b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It

is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit

royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making

it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

> *one line to give the library’s name and an idea of what it does.*
> Copyright (C) *year name of author*
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob’ (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> *signature* of Ty Coon, 1 April 1990
>
> Ty Coon, President of Vice



Falls Sie Fragen oder Anregungen zu Samsung-Produkten haben, wenden Sie sich bitte an den Samsung-Kundendienst.

Samsung Electronics GmbH

Hotline: 01805 - SAMSUNG (726-7864)
€ 0,14/Min. aus Festnetz/DTAG

www.samsung.com

REV.0.0